

COMPETICIONES

La NBA invierte en la empresa de 'apps' YinzCam

Guillermo G. Recio
3 nov 2015 - 19:02

La NBA entra en el negocio de los teléfonos inteligentes. La liga estadounidense de baloncesto ha llegado a un acuerdo con YinzCam para que sea su patrocinador oficial de desarrollar *software* en aplicaciones. Además, el contrato incluye que la patronal adquiere una participación en el accionariado de la compañía, aunque no han trascendido los datos económicos.

Dentro de esta alianza, YinzCam también rediseñará las aplicaciones móviles de 22 de los 30 equipos de la NBA. Cada una de ellas, disponibles para descargar a iOS y Android, contará con contenidos basados en la localización, con un sistema para ver y escuchar partidos en directo.

Los contenidos se personalizarán en función de la ubicación del usuario, de forma que si está en San Francisco se personalizará con los Golden State Warriors. En cuanto a las opciones de retransmisión de los encuentros, estarán disponibles a través de la aplicación propia de cada equipo, de la aplicación WatchESPN, de la aplicación WatchTNT y la de NBA League Pass, en el caso del extranjero.

Otra de las novedades de este proyecto para modernizar las *apps* de los equipos es la de un desarrollador de Twitter llamado Fabric. Con esta incorporación dentro de cada una se podrán ver los tuits relacionados y los usuarios con cuenta en la red social podrán tuitear, retuitear y marcar como favoritos directamente sin tener que salir del programa.



Un ejemplo del aspecto que tendrán las nuevas aplicaciones de los equipos de la NBA./ YinzCam

La vicepresidenta de medios digitales de la NBA, Melissa Brenner, ha explicado que "YinzCam es una empresa innovadora que comparte nuestra visión de acercar más a los aficionados al juego a través de la última tecnología". "Nuestras aplicaciones para cada equipo entregan la experiencia personalizada de los aficionados a la NBA donde quiera que estén y cuando quieren", ha asegurado.

Por su parte, el director ejecutivo y fundador de YinzCam, Priya Narasimhan, ha añadido que esta asociación "ha hecho crecer nuestra plataforma en nuevas direcciones, como por ejemplo la aplicación Jr. NBA, así como un conjunto más completo de estadísticas, un almacén de datos de aficionados, juegos sociales, y un programa *ticketing*".

Esta inversión y participación de la mejor liga de baloncesto del mundo en el mercado de las *apps* no es la primera. Hace un año la NBA adquirió parte del capital de FanDuel, empresa de videojuegos con apuestas, a cambio de que la firma desarrolle una liga fantástica exclusiva de la competición.

La compañía tecnológica es una *spin-off* de la Universidad de Pittsburgh Carnegie Mellon que se inició en 2008 y ya cuenta con el apoyo de Verizon y con acuerdos de varios equipos de la NFL, la MLB y la NHL. Se calcula que el *software* de las aplicaciones de deportes de YinzCam, que ofrecen estadísticas en tiempo real, contenidos multimedia, retransmisiones y acceso a las redes sociales, se ha descargado por casi 10 millones de usuarios.